



抄本太閤記

太閤立志伝

取扱説明書

KOEI

この商品はセガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、
自社の登録商標 **SEGA** の使用を許諾したものです。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244;
Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore
No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

株式会社 光栄

©1993 KOEI CO.,LTD. MADE IN JAPAN
T-76123

〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3

使用上のご注意

カートリッジは精密機器ですので、次の注意事項を守って、ゲームをお楽しみください。お子様がゲームを楽しむ前に、保護者の方も必ずご確認ください。

●カートリッジを抜き差しするときは必ず、本体のパワースイッチをOFFにしておいてください。パワースイッチをONにしたまま無理に、カートリッジを抜き差しすると、故障の原因になります。

●カートリッジに強いショックを与えないでください。ぶつけたり、踏んだりするのは禁物です。また、分解は絶対にしないでください。

●カートリッジの端子部に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になりますので注意してください。

●カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところを避けてください。直射日光の当たるところやストーブの近く、湿気の多いところなども禁物です。

●カートリッジの汚れを拭くときは、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないでください。

●長い時間ゲームをしていると、目が疲れます。ゲームで遊ぶときは、健康のため、1時間ごとに必ず適当な休憩をとってください。また、極度に疲労している時や、睡眠不足の時は、ゆっくり休み、完全に回復してからプレイしてください。

●ゲームをするときは、部屋を明るくし、テレビ（モニター）からはできるだけ離れてゲームをしてください。

●過去に、強い光の刺激を受けたときや、テレビ画面などを見ていたとき、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失を経験したことのある人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしている最中に、このような症状が起きた場合や、身体に異常を感じた場合は、すぐにプレイを中断し、医師と相談してください。

●メガドライブをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

トラブルについて

お買い上げいただいた製品が動作しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった場合等は、ゲームカセットに、故障内容を書きそえて、下記の当社あてにお送りください。検査の上、次のように処理させていただきます。

1. 製造段階での問題点等、当社の責に帰すべき事由による動作不良の場合は、完動品と無償交換いたします。

2. お客様の不注による故障、電池切れ、中古品、長期の使用による故障等、当社の責に因らない事由での動作不良の場合は、交換いたしません。ご了承ください。

●不良品の検査・交換等には、多少時間がかかる場合があります。また、故障内容をお書き添えにしないと、症状の判定に時間がかかり、処理が遅れることがあります。

●通万一の郵便事故による紛失、破損等については当社では保証できませんので、できる限り「簡易郵便書留」をご利用くださいますようお願い申し上げます。

〒223 横浜市港北区箕輪町 1-23-3

株式会社 光栄

MD『太閤立志伝』 ユーザーサポート係

PHONE 045-561-6861

CONTENTS

『太閤立志伝』とは	4
ゲームを始める前に	5
コントロールパッドの使い方／起動と終了	
ゲームの概要	8
ゲーム世界について／個人と軍団／時間と天候／ 太閤立志伝の登場人物／アイテムについて	
MAIN画面と基本コマンド	13
MAIN画面とその見方／基本コマンド	
城コマンド	16
足軽頭からのコマンド／城主時代のコマンド 大名のコマンド	
町コマンド	21
宿屋／医者／米屋／馬屋／民家／茶屋／鉄砲鍛冶屋／ 商人宅・南蛮商人宅／茶人宅／絵師宅／ 僧侶・宣教師宅／公家／禁裏	
データについて	27
城データ／武将データ／大名データ	
個人戦について	33
戦前コマンド／個人戦コマンド／個人戦の攻撃力について	
合戦について	36
各部隊の特徴／合戦コマンド／他の部隊へのコマンド／ 野戦について／攻城戦について／戦場の地形	
ゲームの進め方	44
城主をめざして／大名をめざして／関白位を得るまで	

『太閤立志伝』とは

『太閤立志伝』は、ひとりの戦国武将（木下藤吉郎）が足軽頭から関白になるまでのサクセスストーリーを再現しています。序盤は、毎月開かれる評定に参加して織田信長から主命をもらい、それを忠実に果たすことで信頼を得て、身分を上げることがめざします。主命には、兵糧売却や、鉄砲購入などがありますが、その多くは、各地の町にある店で果たすことができます。それぞれの町にどのような店があるのか調べておくのがよいでしょう。

家老に出世すると城を与えられ、城主に任命されます。城主になると、今度は大名から届けられる命令書にしたがい、評定を開きます。配下の武将に仕事を命じ、城の経営や人事、あるいは軍備の強化を行い、他国を攻略していきます。

大名になると、戦略はすべて自分で立て、他国を攻略して支配力（版図）を拡大します。また、朝廷工作を行って官位を昇進することも重要になります。全国をほぼ統一し、正一位・関白に叙任されれば、目標は達成です。

◆最終目標

次の3つのいずれかを達成することが最終目標です。

- プレイヤーが出世して大名となり、全国の城を統一する。
- 禁裏（朝廷）から関白の位を得る。
- 織田信長が正一位・関白に叙任される。

◆ゲームオーバー

次のような場合、ゲームオーバーになります。

- A. プレイヤーが個人戦や合戦で、志半ばにして死んだとき
- B. プレイヤーが大名の信頼を失って手討ちにされたとき
- C. 1590年1月1日がきて時間切れとなったとき

ゲームを始める前に

■コントロールパッドの使い方■

コントロールパッドはⅠ・Ⅱのどちらを使ってもプレイできます。決定はCボタン、キャンセルはBボタンを押します。

◆コマンド・日本マップ上の移動先選択

方向ボタンの↑・↓でカーソル（反転表示）を動かします。任意のコマンドを選択後でも、実行前にBボタンを押すと、その選択はキャンセルされます。選択肢が多く、表示が複数のページにわたるときは、←・→でページを切り替えられます。

◆数値の入力

方向ボタンの←・→で、入力する桁（百と千）のマークに合わせます。↑・↓で数値を上下させて、Cボタンで決定します。

◆金額の入力

最初に所持金額が表示されます。方向ボタンの←・→でカーソルを動かして桁を決定し、方向ボタンの↑・↓で金額を入力します。単位は貫と文で、最低単位が100文、1000文で1貫になります。

◆YES/NOの選択

「可/否」と表示されます。可を選ぶとYES、否を選ぶとNOになります。方向ボタンの←・→でどちらかを選び、Cボタンで決定します。Bボタンを押すと、否を選択したことになります。

◆移動先、攻撃先の選択

野戦画面・攻城戦画面（野戦について→P.39、攻城戦について→P.41）で、部隊の移動・攻撃方向を選択する操作です。移動先、または攻撃先のHEXに方向ボタンでカーソルを合わせます。移動先、または攻撃先を指定した後でCボタンを押すと、移動や攻撃が行われます。



■起動と終了■

◆ゲームをセットする

カートリッジをスロットに差し込み、POWER（電源）をONにすると、オープニングが始まり、続いてタイトル画面が表示されます。好きなところでスタートボタンを押すと、メニュー画面が表示されます。

◆新しくゲームを始める

①メニュー画面で「新たな物語を始める」を選びます。

②主人公の特徴を決定します。タイプごとに始めに与えられる能力値が異なります。猛将型、知将型、^{のうり}能吏型、武者者の4種類あります。

③能力値を決定します。最初に与えられた能力値に、ボーナスポイントを振り分けていきます。Cボタンでプラス、Bボタンでマイナスです。

④確認のメッセージが表示されます。「可」を選ぶと、ゲームが始まります。「否」を選ぶと、主人公の特徴の選択に戻ります。

◆ゲームのセーブ

プレイした内容をセーブするときは、機能コマンド（機能コマンドについて→P.7）のセーブを選びます。セーブは1箇所のみ行えます。セーブをすると、以前に記録されていたデータは消えてしまいます。

◆ゲームの終了

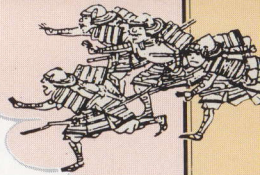
ゲームを終了するときは、機能コマンドの終了を選びます。確認のメッセージと「可／否」が表示されます。可を選ぶとゲームは終了し、否を選ぶとコマンド入力に戻ります。

◆ゲームの再開

メニュー画面で「物語を再開する」を選びます。ゲーム中にセーブしたところからやり直したいときは、機能コマンドのロードを選びます。

◆機能コマンドについて

基本コマンド（基本コマンドについて→P.14）のひとつです。セーブ・ロード・プレイ環境の変更などを行います。MAIN画面



（MAIN画面とその見方→P.13）では「機」と表示されます。機能コマンドを選択すると、メニューが表示されます。Bボタンでキャンセルできます。



- セーブ 現在のゲーム内容を記録します。セーブは、1カ所のみ行えます。
- ロード 以前にセーブした状態からゲームを再開します。
- 忍者報告 他国同士の戦争の結果を忍者に報告させるかどうかを設定します。
- 終了 ゲームを終了します。

ゲームの概要

この章では、『太閤立志伝』のゲーム全体について説明します。

■ゲーム世界について■

行動できる範囲は近畿・中部・関東・中国・北陸の一部の地域です。マップは、平地・川・海などの地形や、数多くの城・町で構成されています。山頂（山頂にある城を除く）・川・湖・海には侵入できません。



◆城・町・店

城、町のなかにある店・民家などの中では、いろいろなコマンドが実行できます。



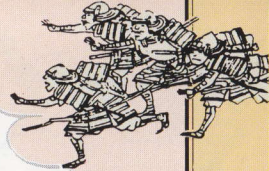
●城 大名や家臣が住んでいます。全国で100カ所以上あります。位置や規模によって、外観が異なります。規模や石高などのデータがあります（城データ→P.27）。城に入ると、内調・面会・評定などのコマンドを実行できます（城コマンド→P.16）。



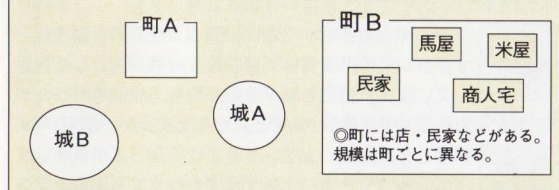
●町 庶民が生活しています。町は全国で17カ所あります。町には、宿屋・民家・鉄砲鍛冶屋などの店があります。



●店・民家 町の中にある建物です。情報を聞いたり、体力を回復したり、物品の購入などができます（町コマンド→P.21）。



◎マップの構成◎



◆城の隣接と連結

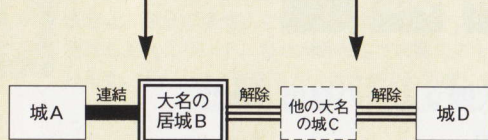
大名が、自分の保有している城に隣接した城を保有しているとき、この2城は連結しているといえます。大名の居城に、直接・間接を問わず連結している城があるとき、これらの城から得られる資金・兵糧は、居城の収入になります。城が連結していると、相互の城で防御力が上がり、兵士や鉄砲などの輸送が実行できます。城同士の隣接と連結の関係は、情報コマンドの勢力で見ることができます。

◎城の連結◎



◎A、B、C、Dは連結しています。このとき、居城Bには、城A、C、Dから収入が入ります。

城Cを奪われた！



◎城Cを失ったことにより、城C・Dとの連結が解除されました。このとき、居城Bには城Aからの収入しか入りません。



個人と軍団



個人行動中



軍団行動中

プレイヤーおよびゲームに登場する武将の行動状態です。プレイヤーを含めた武将は、通常個人として行動しています。他国の城を攻略したり、野戦を行うために出陣するときは、武将と兵からなる団体が編成され、軍団として行動します。どちらで行動しているかによって、実行できるコマンドが変わります（基本コマンドについて→P.14）。

時刻と天候

時間の経過

マップ上を移動したり、時間を経過させたりすると（時間経過→P.13）、時間が進みます。時間が経過すると夜が訪れ、夜が明けると1日が経過します。日付けは寅と卯の間（5時）に変わります。町の宿屋で宿泊したり、ねねのもとに帰宅して寝ると日付けが変わります。

◎時間の見方◎

	卯	辰	巳	午	未	申	酉	戌	亥	子	丑	寅
(時)	6	8	10	12	14	16	18	20	22	0	2	4

天候について

時間の経過にともなう、天候も刻々と変化しています。天候はおもに、合戦をするときに影響を及ぼします。雨天時は鉄砲が使えず（櫓からの射撃を除く）、豪雨時は機動力が鈍ります。



晴



曇り

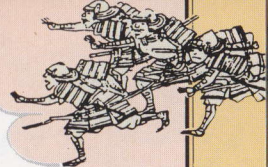


雨

太閤立志伝の登場人物

武将

ゲームには、約700人の武将が登場します。それぞれ、その役割や立場によって、4つの階層に分けられます。



●大名 他の武将を率い、その家を支配している武将です。城を保有しています。評定を開き、直属の家臣や配下の城主に命令し、支配力（領土）の拡大と官位の取得をめざします。

●城主 城の統治を任されている武将です。大名からの命令書により、他国を攻略することをめざします。

●家臣 大名の配下についている武将です。立身出世を志し、大名から申し付けられた仕事（主命）を果たして身分を上げることがめざします。ゲーム開始時のプレイヤーは家臣の立場です。家臣には7段階の身分があり、主命を果たして大名の信頼を得られると、次第が上がっていきます。

●浪人 どの大名にも仕官していない武将です。おもに町の民家で暮らしています。彼らの住居を訪ねて登用すると、配下にできることがあります。彼らの方から仕官を申し出てくることもあります。

町の人々



町には、医者、商人、茶人、絵師、公家などがいます。医者で体力を回復させたり、商人とアイテムを売買したり、鉄砲鍛冶から鉄砲を買ったりします（町コマンド→P.21）。

姫

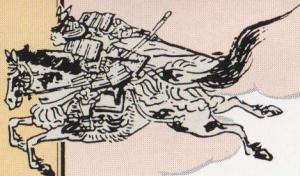


大名の娘または奥方です。大名の居城にいます。足しげく通い、贈り物などをして親密になっておくと、思いがけない便宜を図ってくれることがあります。

ねね



藤吉郎の女房です。大名の居城（プレイヤーが城主の場合は、自分の居城）で帰宅すると会えます。評定で受けた主命について、ねねが助言してくれることがあります。また、ひと晩寝ると、体力が少し回復します。



■ アイテムについて ■

アイテムは、茶器・財宝・南蛮物・美術品・書籍（和書・漢書）・武器の6種類、全部で300個以上あります。多くは町で売っています。基本的に、値段が高いアイテムほど、その価値や利用したときの効果が高くなります。

アイテムには、次のような用途があります。

- A. 所属大名に献上して、信頼を得る。
- B. 他大名の姫に贈って親交を深め、外交交渉の際に便宜を図ってもらう。
- C. プレイヤーが城主か大名であれば、家臣に褒美として与えて、能力を上げる。与えるアイテムの種類によって、上がる能力が異なる。
- D. 武器は、持っているだけで、個人戦での剣の攻撃力が増す。

◎アイテムの種類◎



茶器



財宝



南蛮物



美術品



和書



漢書



武器

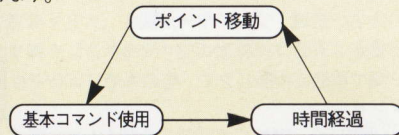
MAIN画面と基本コマンド

■ MAIN画面とその見方 ■

マップ上を移動するときに表示されます。町や城に入ると、その内部の画面に切り替わります。



◎MAIN画面表示中にBボタンを押すと、以下の順に切り替わります。



◆ポイント移動

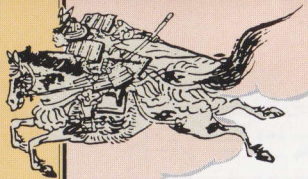
日本マップ上を移動します。カーソルを希望の場所に合わせて移動します。

◆基本コマンド使用

基本コマンドを実行します。

◆時間経過

何もせず、時計を進めます。



■基本コマンドについて■

MAIN画面上の右側に表示されます。基本コマンドには、個人行動時と軍団行動時で内容が異なるもの、一方の行動時にのみ実行できるもの、どちらの行動時にも実行できるものがあります。

〔個〕＝個人行動時のみ実行できるコマンド

〔軍〕＝軍団行動時のみ実行できるコマンド

何も書かれていないコマンドは、どちらの場合でも実行できます。

◆町移動コマンド



マップ上を町単位で移動します。町のリストが表示されるので、その中から移動先を選びます。移動の途中でBボタンを押すと、その場で移動を中断します。町の中では実行できません。

◆城移動コマンド



マップ上を城単位で移動します。大名を選択後に、領有する城のリストが表示されたら、移動先を選びます。大名の居城・プレイヤーが城主（大名）の城は青色で表示されます。移動の途中でBボタンを押すと、その場で移動を中断します。町の中では実行できません。

◆会話コマンド



〔個〕……隣接する武將と会話をして、その目的などいろいろな情報を聞き出します。

◆情報コマンド



各種の情報を見ます。

勢力： 各大名のデータを見ます。Aボタンでデータを切り替えられます。



大名の勢力範囲と領有する城データの一部を見ます。城同士の隣接関係は灰色の線で、連結関係は赤い線で表示されます。



大名の取得している官位と支配力を見ます。

人物： 武將のデータを見ます。

大名： データを入手済みの城（城データ→P.27）の情報を見ます。内容は入手した時点のものです。

軍団： 軍団を編成する武將名、総兵士数を見ます。

城： 城の詳しいデータを見ます。

所持： 所持しているアイテムを見ます。

組織： 自国家臣団の組織表を見ます。赤く表示されている武將は、城主・与力（城主の補佐）を表します。

◆戦闘コマンド



〔個〕……隣接する武將に戦闘をしかけ、剣による個人戦を行います。

〔軍〕……隣接する軍団（または他国の城）に戦闘をしかけ、野戦（または城攻め）を行います。夜間・籠城中の城に対しては実行できません。

◆機能コマンド



セーブ・ロード・プレイ環境の変更などを行います。

セーブ： 現在のゲーム内容を記録します。セーブは、1カ所のみ行えます。

ロード： 以前にセーブした状態からゲームを再開します。

忍者報告： 他国同士の戦争の結果を忍者に報告させるかどうかを設定します。

終了： ゲームを終了します。

城コマンド

この章では、城コマンドについて説明します。城コマンドとは、各地の城で実行できるコマンドです。城・身分によって実行制限があります。また、身分により内容が変わるコマンドがあります。



■足輕頭からのコマンド■

足輕頭から城主に出世する間に実行できるコマンドです。

◆内謁コマンド（大名の居城のみ）

大名に面会します。主命達成後に行くと、成果の報告になります。主命実行中に内謁すると、主命を取りやめられます。その他の場合は、次のコマンドが実行できます。

●献言 大名に自分の意見を申し出たり、仕事をもらえるようお願いします。

目標：自国の方針に対して意見を申し立てます。大名が納得すると、プレイヤーの意見を採用して方針を変更することがあります。

仕事（プレイヤーの身分が目付以上のとき）：自ら進んで主命をもらいます。

●視察 各地の情勢を調べるための旅行を申し出ます。視察中は、評定に参加する必要はありません。視察中に内謁すると、視察は終了したことになり、次回からは評定に参加しなければなりません。

●方針 大名に国の方針を聞きます。

●献上 大名にアイテムを献上して信頼を得ます。効果は、アイテムの値段や価値、大名の嗜好によって異なります。

◆面会コマンド

武将に面会して、さまざまな情報を聞き出します。身分に差があると、なかなか面会できません。

●武將の噂 その国にいる武將の噂を聞き出します。

●武將心得 武將として何をすべきかの助言をもらいます。

●主命情報（自国のみ） 主命を達成するための助言をもらいます。

●大名の噂（他国のみ） その国の大名の居城にいる武將に面会して、その国の方針を聞き出します。

◆評定コマンド（大名の居城のみ）

毎月1～5日の間に、大名が開く評定に参加します。評定は、緊急に開かれることもあります。

●具申する 自分の意見を述べます。

●沈黙を保つ 黙って他の武將の意見を聞きます。

◆内政コマンド（自国のみ）

内政を行います。評定で主命を下げられたときに、該当する城で実行します。

●新田開発 庄屋を指揮して開墾し、石高を上げます。内政力が高いほど、大きく上がります。

●改修 城の防御度を高めます。防御度が高いと、籠城戦のときに有利になります。プレイヤーの改修の技能レベルが高いほど、効果が上がります。技能レベルがDのときは、実行できません。

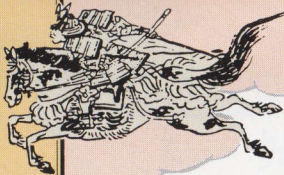
●築城 城の規模を大きくします。城の防御度がある程度高いときに実行できます。城を大きくする規模により、一定以上の築城の技能レベルが必要です。

◆外交コマンド（他国のみ）

他国の大名と交渉を行います。評定で主命を下げられたときに実行します。身分が低いと、相手に会ってもらえないことがあります。1回の主命につき1回のみ実行できます。魅力・外交・調略のレベルが高いほど成功しやすくなります。

◆調略コマンド（他国のみ）

他国の武將を自国に引き抜きます。成功すると、その武將が自国のものとなります。城主の調略に成功すると、城主と共に治めて



いた城が自国のものになります。評定で調略に関する主命を下知されたときに実行します。1日に1回実行できます。魅力、調略のレベルが高いほど成功しやすくなります。

◆師事コマンド（自国のみ）

自国の武将に師事して、技能を身につけます。野心が高いと技能が身につく確率が上がります。

●剣術・調略・弁舌・築城 それぞれの技能のレベルを高めます。剣術を師事したときは、剣による個人戦をして武力を高めます（個人戦について→P.33）。

◆帰宅コマンド（大名の居城のみ）

ねねの待つ部屋に戻ります。

●もう寝る ひと晩休んで、体力を少し回復します。

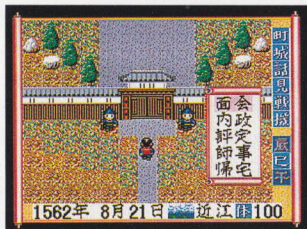
●ねねと話す ゲームの進め方の助言をもらいます。

◆姫コマンド（他国のみ）

他の大名の居城にいる姫に会います。アイテムを贈ったり世間話をして懇意になると、外交交渉の際に便宜をはかってくれることがあります。身分や魅力が低いと、なかなか会ってもらえません。

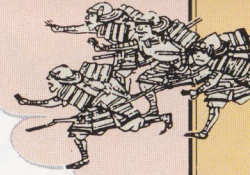
■城主時代のコマンド■

城主になると、面会・評定・内政コマンドの内容が変わり、出兵コマンドが実行できるようになります。外交コマンドはありません。その他のコマンドは、足軽頭からのコマンドと同じです。



◆面会コマンド

武将に面会します。自分の居城では、自分に対する配下の感情を、その他の城では、他の武将の働きぶりやその国の情報について聞



き出します。

◆評定コマンド（自分の居城のみ）

評定を開き、配下武将に命令を下知します。1日に1回実行できます。配下武将が全員出払っているときは実行できません。

●軍議 他国の城に対する攻略方法を決めます。

城攻め：城を攻撃し、攻城戦を行います。城攻めをする場合は、攻略対象の城、総大将・参戦武将、参戦武将に割り当てる兵士数を決定します。

調略：他国の武将を調略し、自分の配下になるよう誘いかけます。

威圧：自国の配下になるよう脅します。

●内政 兵糧購入、鉄砲購入、馬購入などを下知します。

◆内政コマンド（自分の居城のみ）

●人事 配下武将の処遇を決めます。

褒美：配下にアイテムを与えて、その能力を上げます。与えるアイテムの種類により、上がる能力が異なります。

昇格：配下の身分を上げます。身分が高くなると、合戦で指揮できる兵士数が増えます。

送還：配下武将を大名の居城に送ります。

●改修 城の防御度を高めます。好きなときにいつでも実行できます。

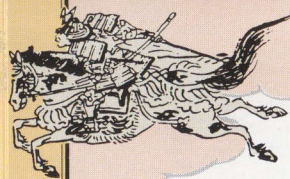
●築城（プレイヤーの身分が宿老以上のとき） 城規模を上げます。城防御度が高いとき、実行できます。

◆調略コマンド（他国のみ）

内容は、足軽頭からのコマンドと同じですが、好きなときにいつでも実行できます。

◆出兵コマンド（自分の居城のみ）

単騎で、他国の城あるいは敵軍団の攻略に向かいます。配下武将が出払っていて評定を開けないときのみ、実行できます。



■大名のコマンド■

大名になってから関白に叙任されるまでに実行できるコマンドです。評定・内政コマンドで実行できるコマンドが増え、外交コマンドが実行できるようになります。内諷コマンドはなくなります。その他のコマンドは、城主時代のコマンドと同じです。

◆評定コマンド（自分の居城のみ）

城主時のコマンドに加えて、次の命令を下げできます。

●内政：

外交：他の大名と同盟を結ぶなどの折衝^{せつしょう}をします。

朝廷工作：官位をもらえるように朝廷に働きかけます。

居城移動：自分の居城を他の城にします。

●軍議：

築城：城跡^{とりで}に砦を築きます。

◆内政コマンド（自分の居城のみ）

●人事：城主時のコマンドに加えて、次の命令を下げできます。

城主任命：家老以上の身分の家臣を城主に任命します。直轄城があるときのみ実行できます。

城主解任：城主から家臣に戻します。

解雇：家臣を解雇します。解雇されると浪人になります。

与力任命：直属の家臣を配下の城主の家臣にします。任命された家臣は、その城に移動します。

与力解雇：配下の城主の家臣を直属の家臣にします。与力を解雇された家臣は、大名の居城に移動します。

●命令書：配下の城主に手紙を送って、他国の城の攻略を任せます。直属の家臣が全員出払っているときは実行できません。

◆外交コマンド（他国のみ）

内容は、足軽頭からのコマンドと同じですが、好きなときいつでも実行できます。

町コマンド

この章では、各地の町で実行できるコマンドについて説明します。町では、それぞれの建物にはいると、コマンドを実行できるようになります。



■宿屋

宿屋に泊まります。新代として200文が必要です。

◆田舎裏

旅人から各大名の方針について情報を聞きます。

◆宿泊

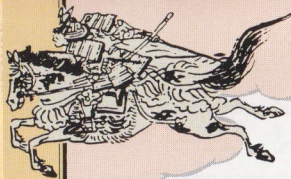
減った体力を少し回復させます。

■医者

身体の調子を診察してもらいます。診察の後、治療を受けられます。治療をうけると、減った体力を上限まで回復できます。治療には、治療費が必要です。必要な費用は回復させる体力によって異なります。

■米屋

米の購入・売却を行います。兵糧購入・兵糧売却の主命を受けたとき実行します。



■馬屋



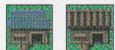
◆馬購入

馬を購入します。馬購入の主命を受けたとき実行します。

◆下働き

下働きをして賃金を得ます。体力を消耗します。騎馬のレベルが上がる場合があります。

■民家



浪人が住んでいます。浪人がどこかの大名に召し抱えられると、空き家になります。

◆登用

浪人を説得して、自国に迎え入れます。プレイヤーが城主か大名のときに成功した場合は、プレイヤーの配下になります。魅力、調略・弁舌ひんげのレベルが高いと、成功しやすくなります。

◆師事

浪人に師事して、武力（武芸）を高めたり、技能（調略・弁舌・築城）のレベルを上げます。自分より能力の高い浪人に師事しなければ効果はありません。野心が高いほど、師事の成功率が上がります。

■茶屋



茶屋で酒を飲みます。酒代として100文必要です。

◆酒を奢る

薬売りこやのひじり、高野聖などの旅人に酒おごを奢ります。諸大名の動向を聞き出せる場合があります。

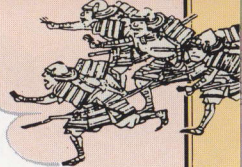
◆噂話

酒場の娘から、その町の近隣の武将の性格を聞き出します。

◆賭博

賭博をします。チンチロリン・おいちょかぶの2種類があります。

●チンチロリン サイコロを使った賭博です。4人で勝負しま



す。一度に3個のサイコロを振り、ゾロ目（同じ目）以外の残り1個のサイコロの目が出目となります。これを親から子の順番に行い、親の出目よりも自分の出目が大きければ（自分が親の場合は、子の出目よりも大きければ）勝ちとなります。ただし、次の3つの特別ルールがあります。

◎123（ヒフミ）：3つのサイコロの目が1、2、3となったとき。これを出すと必ず負けで、賭け金の2倍を支払います。自分が親の場合は、子のそれぞれに賭け金の2倍を支払います。

◎456（シゴロ）・ゾロ目：3つのサイコロの目が4、5、6となったとき、または、サイコロの目がすべて同じになったとき。これを出すと必ず勝ちで、賭け金の2倍の額をもらえます。

◎すべて1（ピンゾロ）：3つのサイコロの目が1になったとき。これを出すと必ず勝ちで、賭け金の3倍の額をもらえます。

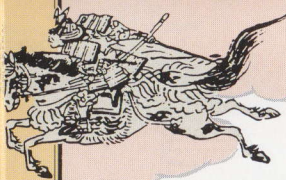
●おいちょかぶ 花札を使った賭博です。親との1対1の勝負です。プレイヤーは親にはなれません。すでに表示されている1枚目の花札の数に、配られた2枚目の花札の数を足します。合計数が九（カブ）の場合が最も強く、以下、八（オイチョ）、七（七ケン）と続き、十は〇（ブタ）で最も弱い数となります。合計数が十より大きい場合は、ひと桁目の数をとります（十五なら五）。

2枚目が配られた後に、もう1枚いるかどうかを尋ねてきますので、必要な場合には、3枚目をもらいます。

それぞれ2枚あるいは3枚の合計数を出し、親対子で比較して勝敗を決めます。ただし、次の2つの特別ルールがあります。

◎親には、1枚目に九、2枚目に一が出る「クッピン」、1枚目に四、2枚目に一が出る「シッピン」が適用されます。それが出た時点で親の勝ちとなります。

◎子には、3枚続けて同じ数が出ると「アラシ」が適用されます。アラシが出たら、必ず子の勝ちとなります。



◎花札の読み方



1 (ピン)



2 (ニゾウ)



3 (三太)



4 (四ツヤ)



5 (五ヶ)



6 (六法)



7 (七ケン)



8 (オイチョ)



9 (カブ)



10 (ブタ)

■鉄砲鍛冶屋



◆鉄砲購入

鉄砲を購入します。鉄砲購入の主命を受けたとき実行します。

◆下働き

下働きをして賃金を得ます。体力を消耗します。鉄砲のレベルが上がることがあります。

■商人宅・南蛮商人宅

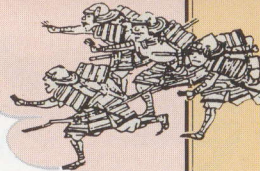


◆購入

刀剣・書籍などのアイテムを購入します。南蛮商人宅では、南蛮品を購入できます。

◆売却

所持しているアイテムを売却します。南蛮商人宅では、日本製品は、ほかの店よりも高く買い取ってくれます。



◆鉄砲購入

評定で鉄砲購入の主命を受けたときのみ、鉄砲を購入できます。同じ店で何度も購入していると、割引してくれます。

■茶人宅



◆鑑定

茶器を鑑定してもらいます。鑑定済みの茶器は、大名に献上したり、褒美として与えたり、売却するなどできます。

◆購入

茶器を購入します。

◆売却

鑑定済みの茶器を売却します。

◆師事

茶道を習います。師事には師事料が必要です。成功すると、茶道の技能のレベルが上がります。野心が高いほど、師事の成功率が上がります。

■絵師宅



◆制作

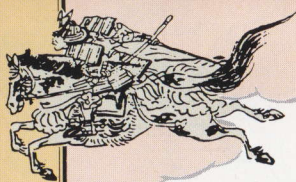
絵の制作を依頼します。プレイヤーが大名から得ている信頼が高いほど、依頼に応じやすくなります。

◆鑑定

アイテムを鑑定してもらいます。

◆師事

絵を習います。師事には師事料が必要です。成功すると、芸術のレベルが上がります。野心が高いほど、師事の成功率が上がります。



僧侶・宣教師宅



◆大名情報

諸大名の外交関係に関する情報を聞きます。情報料として金を支払います。

◆外交依頼

他国の大名との外交の橋渡し役を依頼します。外交交渉の主命を受けたときに実行します。

公家



公家が住んでいます。禁裏きんりから官位を得るための工作をします。朝廷工作の主命を受けたときに実行します。公家にアイテムを献上すると、朝廷の信頼を上げられます。茶道・芸術のレベルが高いほど、うまく運びます。

禁裏

天皇が住んでいます。朝廷工作で公家に働きかけ、朝廷の信頼がある程度高くなると、大名の支配力に応じた官位を禁裏から得られます。

データについて

この章では、各種のデータについて解説します。

城データ

城に関するデータです。城データは、情報コマンドの大名情報・城の情報で確認できます。

◆所属大名

その城を支配している大名と城のタイプが表示されます。城は、統治のしかたによって、次の4つに分けられます。

- 居城 大名が本拠にしている城。
- 支城 大名が城主に統治を委任している城。
- 直轄城ちよくかくつじょう 大名が城主も兼ね、直接統治している城。
- 空き城 どの大名も領有していない城。

◆城名

その城の名前が表示されます。

◆城主名

その城の統治を任されている城主の名前が表示されます。

◆規模

その城の規模がグラフィックで表示されます。城の防御度がある程度高くなると内政コマンドの築城を行えます。規模は、空き城が最も小さく、山砦・平砦、山城・平城、山巨城・平巨城の順に大きくなります。



空き城 (山)



山砦



山城



山巨城



空き城 (平地)



平砦



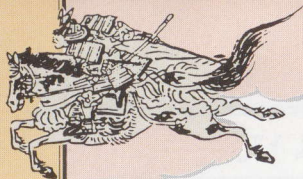
平城



平巨城

◆石高

現在の米の生産高です。高いほど、資金や兵糧の収入、補充される兵士の数が増えます。内政コマンドの新田開発を行うと、上がります。



◆統治

所属大名に対する住民の忠誠度です。高いほど、資金や兵糧の収入が増えます。所属大名の官位、住民、城主の能力（魅力・統率力・政略Lv）に応じて毎月増減します。

◆資金

所有している資金の額です。毎月1日に、石高と統治に応じて、収入があります。鉄砲の購入などに使います。

◆兵糧

所有している兵糧米の量です。毎月1日に、石高と統治に応じて、収入があります。兵糧は、その城の兵士へ俸禄支払や、合戦に使います。米屋で売買できます。

◆兵士数

城にいる兵士の総数です。毎月1日に、石高に応じて補充されます。兵糧が十分確保されていなければ補充されません。

◆士気

兵士の士気です。高いほど合戦で有利になります。毎月変化します。

◆鉄砲

所有している鉄砲の数です。出陣の際、鉄砲数だけ鉄砲隊を編成できます。鉄砲鍛冶屋、商人から購入します。

◆騎馬

所有している騎馬の数です。出陣の際、騎馬数だけ騎馬隊を編成できます。馬屋で購入します。

◆住民

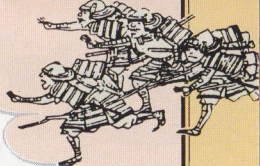
住民の性格を☆印で評価しています。☆印の数が多いほど性格が良く、統治が上がりやすくなります。

◆土地

その城の石高の上限を☆印で評価しています。☆の数が多いほど、上限は高くなります。

◆防御度

城の規模に応じた相対的な城の強度です。高いほど、門や城壁の強度が増し、籠城戦で有利になります。内政コマンドの改修で上がります。



◆連結の有無

その城が大名の居城と連結しているか孤立しているかを表します。連結していなければ、兵士や鉄砲などの輸送はできません（城の隣接と連結→P.9）。

■武将データ■

武将ひとりひとりのデータです。武将データは、情報コマンドの人物情報で確認できます。

織田家		清洲城	迎撃監視範囲
信長	154	所持金	500文
知行	5貫	13貫	
外交	58	鉄砲	調略D
魅力	60	騎馬	参進D
武力	80	築城	参進D
内政	56	弁舌	文化D
統率	86	戦術Lv	1
野心	40	政略Lv	2
1560年 8月12日		相模	100

◆所属大名

どの大名に仕官しているかを表します。ゲーム開始時のプレイヤーの所属大名は、織田信長です。

◆所属城

どの城を根城として行動しているかを表します。ゲーム開始時のプレイヤーの所属城は、^{きよすじょう}清洲城です。

◆身分

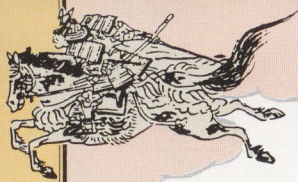
プレイヤーの身分を表します。信頼が増えるにつれて、身分が高くなります。高いほど、知行、合戦で指揮できる兵士数が増え、より難しい主命を得られるようになります。

◆所持金

プレイヤーが所持している金の額です。最大6,000貫まで持てます。毎月1日に知行の分だけ増え、店で下働きをしたときなどにも増えます。商人からアイテムを購入するときなどに使います。

◆知行

毎月1日に支払われる給料の額です。身分が高くなると、増えます。城主や大名の知行は、所属城の石高・統治などによって決ま



ります。

◆信頼

所属大名から得ている信頼の値です。主命を達成したり、大名にアイテムを献上すると増えます。

◆体力

現在の残り体力です。最高は100です。個人戦や合戦で傷つくと減り、0になると死亡します。減った体力は時間の経過とともに少しずつ回復します。医者の治療を受けると100になります。

◆能力値

能力値には、外交・内政・魅力・統率・武力・野心・戦術Lv・政略Lvの8種類があります。主命を達成すると、その行動に応じて上がります。

●外交 外交交渉の巧みさを表します。高いほど貢物・同盟の主命を達成しやすくなります。

●内政 内政の上手さを表します。高いほど新田開発・築城の内政の効果が上がります。

●魅力 人を魅きつける力を表します。高いほど登用・朝廷工作が成功しやすくなります。

●統率 部隊の扱いの上手さを表します。高いほど合戦で有利になります。城主と大名の統率力は統治に影響します。

●武力 戦闘全般に関する能力を表します。高いほど個人戦・合戦で有利になります。

●野心 領土的野心や、人の上に立とうとする出世欲の強さを表します。高いほど師事の成果が上がり、技能が身につきます。

●戦術Lv 戦闘のレベルの高さを表します。高いほど個人戦や合戦で有利になります。戦術経験（合戦、師事以外の個人戦）を積むと上がります。

●政略Lv 政略のレベルの高さを表します。高いほど外交・調略が成功しやすくなり、内政の効果が上がります。政略経験（外交、朝廷工作）を積むと上がります。

◆技能

技能には、鉄砲・騎馬・築城・弁舌・調略・茶道・芸術がありま



す。文化は、これら技能の平均を示します。それぞれA～Dの4段階のレベルがあり、Aレベルが最高を表します。Dレベルは、その技能をまだ修得していないことを示します。

●鉄砲 合戦で鉄砲隊を指揮する能力を表します。レベルが高いほど、鉄砲隊の攻撃力が上がります。鉄砲購入の主命を繰り返し達成するか、鉄砲鍛冶屋で下働きをすると身につきます。

●騎馬 合戦で騎馬隊を指揮する能力を表します。レベルが高いほど、騎馬隊を割り当てられやすくなり、騎馬隊の通常攻撃力が上がります。馬購入の主命を繰り返し達成するか、馬屋で下働きをすると身につきます。

●築城 築城の技術を表します。レベルが高いほど、内政コマンドの改修の効果が上がります。自国の武将、浪人に師事すると上がります。

●弁舌 弁舌の巧みさを表します。レベルが高いと、外交や朝廷工作、商人との値引き交渉が成功しやすくなります。自国の武将、浪人に師事すると上がります。

●調略 はかりごとの上手さを表します。レベルが高いと、登用や調略が成功しやすくなります。自国の武将、浪人に師事すると上がります。

●茶道 茶の湯のたしなみ、教養を表します。レベルが高いほど、外交や朝廷工作が成功しやすくなります。茶人に師事すると上がります。

●芸術 美術品の鑑定眼を表します。レベルが高いほど、外交や朝廷工作が成功しやすくなります。絵師に師事すると上がります。

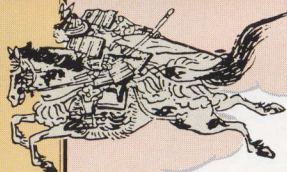
●文化 全ての技能の平均値です。技能の修得度を表します。

■大名データ■

大名のみが持っているデータです。大名データは、情報コマンドの勢力で確認できます。

◆支配力

版図を広げる力を表します。自国の石高を上げたり、他国の城を攻め取ったり、他国の城主を調略すると上がります。官位に応じて大きく変化します。



◆朝廷

朝廷から得ている信頼を表します。朝廷工作を行うと、上がります。ある程度高くなると官位が上がります。

◆官位

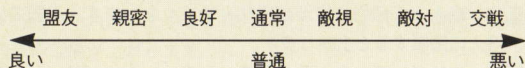
その大名が得ている官職と位階を表します。官位は10位階あります。朝廷工作で公家に働きかけると、大名の支配力に応じた官位が得られます。

◆関係

その大名と、プレイヤーの所属大名との外交関係を表します。関係の善し悪しは次のようになっています。

みづぎもの
賞物を贈ったり、同盟を結ぶと、関係は良くなります。両大名間に合戦が起こると、一気に交戦状態になり関係は悪化します。

◎外交関係について◎



◆外交

その大名と、プレイヤーの所属大名（プレイヤーが大名の場合はプレイヤー大名）との同盟関係を表します。

◆婚姻

その大名と、プレイヤーの所属大名（プレイヤーが大名の場合はプレイヤー大名）との婚姻関係を表します。

- 送 その大名に姫を嫁に送っている。
- 迎 その大名の姫を嫁に迎えている。

◆信用

対外的な評判を表します。信用が低いと、他国の侵略を受けやすくなります。同盟国を攻めると、下がります。

個人戦について

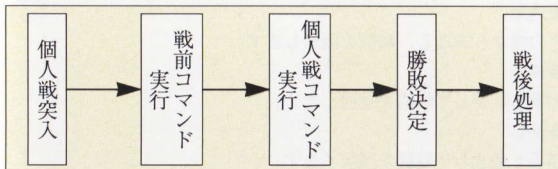
この章では、個人戦について説明します。個人戦とは、武将が一對一で剣技を競うものです。次のときに行われます。

- マップ上で他国の武将と隣接し、どちらかが攻撃をしかけたとき。
- 他の城で不意に攻撃をしかけられたとき。
- 師事コマンドの剣術を実行したとき。

個人戦になると、次のような画面に切り替わります。



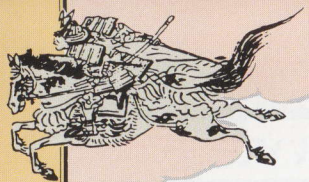
◆個人戦の流れ



不意討ちを除き、相手が攻撃をしかけてきたら、プレイヤーは戦闘を回避するかどうかを戦前コマンドから選択します。回避に失敗すると、強制的に個人戦に移ります。個人戦では、プレイヤーと相手の武将が交互に個人戦コマンドを実行します。一方の体力が0になったり、逃走したとき、または双方が10回コマンドを実行すると個人戦は終了し、戦後処理になります。

◆勝利と敗北

相手の体力を0にすると勝利です。相手の所持金の一部を奪うことができます。ただし、魅力が50以上の武将を倒すと、プレイヤーの魅力が下がります。相手に倒されると負けで、ゲームオーバーとなります。師事コマンドの場合は、負けてもゲームオーバー



になりません。

◆戦後処理

- A. 自分から攻撃をしかけた場合で、個人戦終了後に相手が生存していると、所属大名に告げ口されることがあります。このとき、プレイヤーの信頼値が下がったり、大名間の友好関係が悪化することがあります。
- B. 師事コマンドの場合は、武力が上がることがあります。

■戦前コマンド■

不意打ちされた場合を除き、個人戦の前に選択できるコマンドです。プレイヤーの身分が高いと、戦闘を回避できる確率が上がります。

◆戦闘

個人戦に応じます。

◆説得

金やアイテムを与えて相手を説得し、戦闘を回避します。

◆逃走

その場から逃走し、戦闘を回避します。

◆無視

相手を無視して戦闘を回避します。

◆脅し

相手を脅迫して戦闘を回避します。

■個人戦コマンド■

個人戦コマンドには、次の5種類があります。

◆通常攻撃

ダメージを与える確率を高める攻撃を行います。威力は強くありません。

◆前進攻撃

通常攻撃よりも威力がある攻撃を行います。

◆捨て身の攻撃

威力は最大になるような攻撃を行います。ダメージを与える確率は低くなります。

◆防御

攻撃をやめます。受けるダメージは半減します。

◆逃走

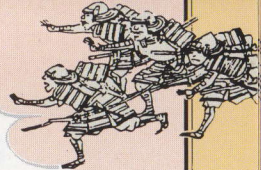
戦闘の途中で逃走します。プレイヤーの体力が相手よりも多いと、成功しやすくなります。

■個人戦の攻撃力について■

個人戦で攻撃するときの効果は、武力、戦術Lv、武器、ダメージマークによります。



個人戦コマンドで攻撃の種類を選択すると、画面右端にダメージバーが表示され、バー上でカーソルが移動を始めます。Cボタンを押すとカーソルは停止します。停止点にあるマークによって、相手に与えるダメージの大きさが決まります。ダメージの大きさは、◎マークが最も強く、以下○、△、×の順に弱くなります。武力差や体力差がありすぎると、◎に止まったときしかダメージを与えられないことがあります。



合戦について

この章では、合戦について説明します。合戦とは、軍団同士または軍団対城の戦争です。次のとき、合戦が行われます。

- A. 所属する大名が城攻めを実行するとき・他の大名から城攻めを実行されたときに、プレイヤーが出陣武将に含まれているとき。
- B. プレイヤーが城主・大名で、評定コマンドの軍議で城攻めを実行し、自ら出陣したとき。
- C. マップ上で他の大名に所属する軍団に隣接し、どちらかが戦いを挑んだとき。

軍団に対して戦いを行うと野戦（野戦について→P.39）になり、城に対して戦いをしかけると攻城戦（攻城戦について→P.41）になります。それぞれの画面に切り替わったのちに合戦が開始されます。

プレイヤーは、自分の部隊に対して合戦コマンドを実行できます。プレイヤー自身が総大将の場合に限って、他の武将が率いる部隊に対して、方針を命令できます。

■各部隊の特徴■

各部隊の機動力は、部隊の種類、部隊を率いる武将の統率力、兵士士気によって決まります。



足軽隊。機動力、攻撃力は並程度です。



騎馬隊。攻撃力・機動力性に優れています。城攻めのときは、属性が足軽隊に変わります。



鉄砲隊。間接攻撃が行えます。機動力は低くなります。

■合戦コマンド■

戦闘中、選択できるコマンドは水色、現在選択しているコマンドは、赤色で表示されます。合戦コマンドの内容は、野戦・攻城戦とも同じです。

◆移動

部隊を移動します。移動範囲は、部隊の機動力によります。移動

には以下のルールがあります。

- A. 移動先を城壁や柵、門に指定すると、それらに攻撃をしかけて防御値を下げるができます。これを繰り返して防御値を0にすると、通過できるようになります。
- B. 移動を中断したとき、機動力が残っていれば、向きを変えられます。90度向きを変えるごとに、機動力1が必要です。
- C. 移動途中で敵部隊と隣接したとき、機動力が残っていてもその場で移動が終了となります。また、このとき、隣接した敵部隊を攻撃することができます（移動攻撃）。
- D. 天候が豪雨のときは、1 HEX移動するか、90度向きを変えるかのどちらかしが実行できません。

◆攻撃

敵を攻撃します。攻撃には3種類があります。部隊の向きによって、攻撃可能な範囲が異なり、攻撃によって与えることのできるダメージは、攻撃をしかける敵の向きによります。敵部隊と向かい合っている（敵部隊が正面を向いている）とき、与えられるダメージは最も弱く、側面、背面の順に強くなります。複数の味方部隊で敵部隊を包囲して攻撃すると、より大きなダメージを与えることができます。

●通常攻撃 隣接する敵部隊を攻撃します。

●突撃 その部隊の全滅を目的として攻撃します。敵部隊がプレイヤー部隊の正面にいたときのみ実行できます。騎馬隊の最も得意な攻撃方法です。

●鉄砲攻撃 鉄砲で攻撃します。鉄砲隊のみ実行できます。雨・豪雨のとき、川・池・堀・城壁にいるときはできません。攻城戦で、部隊が城・櫓にいるときは、雨天時でも実行できます。

◆待機

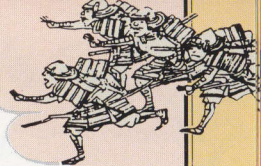
何も行わず、その場に待機します。

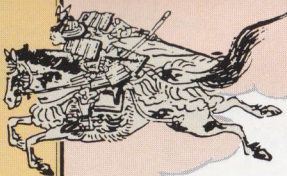
◆情報

両軍の各部隊のデータを見ます。1ターン内に何度でも実行することができます。

●戦況 現在の戦況と両軍の総兵士数を見ます。

●部隊 その部隊を率いる武将の各種データと、兵士数、兵士





士気を見ます。

◆鼓舞

部隊を励まします。鼓舞に成功すると、部隊の兵士士気が上がります。武将の統率力、魅力が高いほど、上がりやすくなります。

◆策略

●挑発 敵部隊を挑発します。成功すると、挑発した部隊めがけて敵部隊が移動します。実行武将の統率力、調略のレベルが、相手の武将より高いほど、成功しやすくなります。

●威嚇 敵部隊を威嚇してその部隊の兵士士気を下げます。実行武将の統率力、戦術Lvなどが、相手の武将より高いほど、成功しやすくなります。

●威嚇射撃 鉄砲隊は、敵部隊を威嚇射撃して、その部隊の兵士士気を下げられます。相手の部隊よりも鉄砲数が多いとき、兵士士気が高いと成功しやすくなります。

●誘降 敵武将を寝返らせませす。成功率は、両軍の兵士数の差、兵士士気などによります。

◆退却

その部隊を退却させます。野戦の場合は、マップ上の一番外側にいる部隊のみ、実行できます。

◆委任

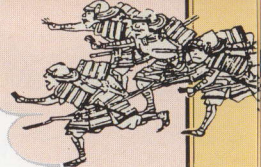
プレイヤーが総大将のときは、自軍の参戦武将の行動をコンピュータに任せます。委任には、攻勢委任と守勢委任があります（他の部隊へのコマンド→P.38）。また、このコマンドで委任を解除できます。

■他の部隊へのコマンド■

プレイヤーが総大将の場合は、自軍の他の武将が率いる部隊に、大まかな命令を与えられます。命令を受けた部隊はそれに基いて、独自の判断で行動します。命令には以下の5つがあり、内容は戦闘コマンドとほぼ同じです。

◆攻勢

武将の判断で移動・攻撃を行います。



◆守勢

武将の判断で待機・策略・鼓舞のいずれかを行います。

◆退却

その部隊を率いる武将を退却させます。

◆委任

その部隊の行動一切をコンピュータに任せます。委任中このコマンドを実行すると、委任を解除できます。

●攻勢委任 移動／攻撃の判断を任せます。

●守勢委任 待機／策略／鼓舞の判断を任せます。

◆情報

戦況、またはその部隊を率いる武将の各種データなどを見ます。

■野戦について■

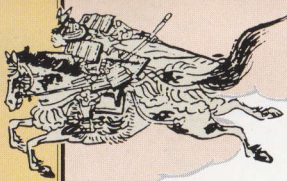
プレイヤーの所属する軍団が他の軍団と隣接し、どちらかが攻撃をしかけると、次のような画面に切り替わります。



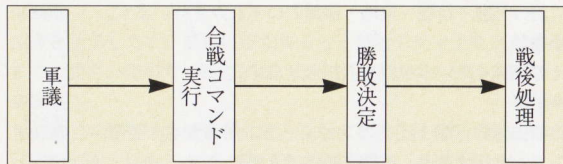
◎戦闘中に、Aボタンを押すと、判明している部隊の兵士数と士気を見ることができます。

◆野戦のルール

自軍、敵軍ともに最大15部隊まで参戦し（参戦できる武将は5人まで、各武将は3部隊まで）、軍団同士で戦います。戦場となるマップは、プレイヤーのいる地形によって異なります。



◆野戦の流れ



野戦に入ると、まず軍議を開きます。物見で敵部隊を把握し、軍議で陣形を決定します。陣形にしたがって部隊が配置され、自軍と敵軍の各部隊に合戦コマンドを実行する機会（ターン）が回ってきます。このとき、自軍の総大将がプレイヤーであれば、味方のすべての部隊に命令を与えることができます。

軍議がすむと、決定された陣形に基づいて自動的に部隊が配置されます。その後、自軍と敵軍の各部隊に順にターンが回ってきます。

◆勝敗条件

次の場合に勝敗が決まり、野戦は終了します。

- 敵軍の部隊を全滅させた場合。
- 敵軍のすべての部隊を退却させた場合。

なお亥の刻（20時）になると引き分けで、野戦は終了します。

◆戦後処理

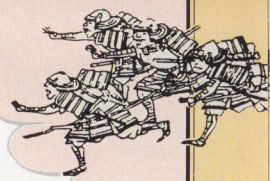
野戦終了後、次のような処理が行われます。

- 大名を除いた、自軍で最も活躍した武将（勲功武将）の決定。自動的に決められます。勲功武将は、大名の信頼を最も多く得られます。
- 捕虜になった武将の処遇。

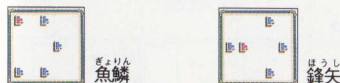
◆軍議

野戦では、戦闘に臨む前に軍議を開きます。

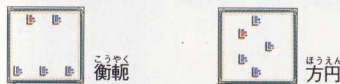
- 物見 敵部隊の兵士数や兵士士気などの情報を入手します。自軍の総大将がプレイヤーであれば、物見を担当する武将を選択できます。情報を入手できるかどうかは、物見を担当する武将の能力に関わっています。
- 軍議 陣形を決定します。陣形は、次の4タイプ7種があります。自軍の総大将がプレイヤーの場合のみ実行できます。



中央突破型：敵の中央をめがけて突進する



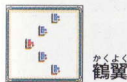
正面攻撃型：敵を正面から攻めつつ、側面からも攻撃をしかける



迂回型：敵の側面や背後に回って攻撃する

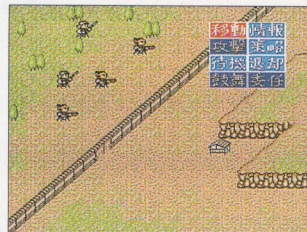


包囲型：敵を包囲しながら攻撃する



■攻城戦について■

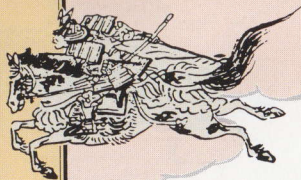
プレイヤーの軍団が他国の城に攻撃をしかけたときや、プレイヤーがいる城が敵軍団の攻撃を受けたときは、次のような画面に切り替わります。



◎戦闘中に、Aボタンを押すと、判明している周囲の部隊の兵士数と士気を見ることができます。

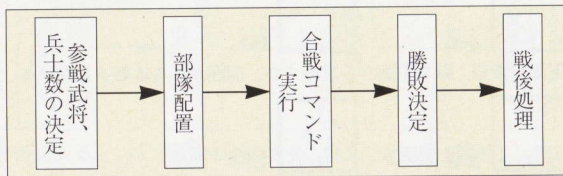
◆攻城戦のルール

攻撃側、籠城側ともに最大5人までの武将が参戦できます。戦場



となるマップは、その城の規模によって異なります。

◆攻城戦の流れ



最初に、籠城側が総大将、参戦武将、各武将に割り当てる兵士数を決めます。籠城側に武将が1人も存在しなければ、城守備兵が編成されます。部隊配置が済むと、攻城側、籠城側の各武将にターンが回ります。

このとき、総大将がプレイヤーであれば、自軍のすべての武将に命令を与えられます。

◆勝敗条件

次の場合に勝敗が決まり、攻城戦（城攻め）は終了します。

- 敵軍の武将を全滅させた場合。
- 敵軍のすべての武将を退却させた場合。
- 籠城側が約3カ月（90ターン）の間、城を守り抜いた場合。このときは籠城側の勝利になります。

◆戦後処理

攻城側が勝利すれば、戦場となった城は攻撃側のものになります。そのほか、野戦終了後と同じような処理が行われます。

■戦場の地形■

マップはHEXで表されます。HEXの種類によって、進入したときに消費される機動力、地形効果が異なります。地形効果はそのHEX上で戦ったときの有利不利を表し、攻守どちらも、数値が大きいほど有利になります。

◆野戦の場合

HEX	地形効果	進入に必要な機動力	
		騎馬隊	足軽・鉄砲隊
平地		16	1
田・林		20	2
低山		24	3
高山		32	5
川辺		12	3
川・池		8	5

◆攻城戦の場合

HEX	地形効果	進入に必要な機動力	
		部隊種類	
平地・通路		16	部隊種類に関係なく 1
城壁・柵		9	城防度度による
門		2	城防度度による
堀		4	部隊種類に関係なく 2
やぐら・櫓		城防度度による	部隊種類に関係なく 2
天守		城防度度による	城防度度による

ゲームの進め方

ゲームの進行は、「城主をめざして」「大名をめざして」「関白位を得るまで」の3つの段階に分かれます。

■城主をめざして■

この段階は、^{ひょうじょう}評定に参加することで進行します。プレイヤーは、^{ぶんのう}身分・技能を高めて城主に任命されることをめざします。

◆城主になるための条件

城主にふさわしい能力や技能を身につける必要があります。次の条件をすべて満たすと、大名からある城の統治を任せられます。

A. 基本能力（外交力、内政力、魅力、統率力、武力）のうち、どれか3つの能力が80以上である。

B. ^{もとづ}茶道、芸術の技能のレベルが平均してC以上（CとC、BとDまたはそれ以上）である。

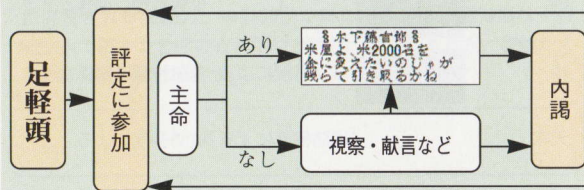
◆評定への参加

毎月1～5日の間に大名の居城で開かれる評定に参加します。いくつか主命が提示されたら、具^こ申して仕事を引き受けます。主命を達成し、大名の居城に戻って内^{ない}謁すると大名の信頼が得られます。これを繰り返し行って、身分を高めていきます。主命・視察実行中以外のように評定を欠席すると、信頼が下がります。信頼が80以下になると、手^て討ちにされることがあります。

◎主命の種類◎

- | | |
|-----------------|---------------|
| ①兵糧売却・購入 | ②車馬や鉄砲の購入 |
| ③他大名情報の入手 | ④新田開発 |
| ⑤敵武将の調略 | ⑥人材登用 |
| ⑦外交交渉（和睦・同盟・脅迫） | ⑧官位を得るための朝廷工作 |
| ⑨城の改修・築城 | ⑩合戦参加（城攻め） |

◆城主までの道のり



◆信頼と身分

大名の信頼が増えるにつれ、身分は高くなります。身分が高くなると、知行や、合戦で指揮できる兵士数が増え、評定でより難しい主命を受けられます。

◎信頼と身分の関係◎

身分	足軽頭	物頭	目付	奉行	中老	家老	宿老
信頼	80	160	320	640	1280	2560	5120

◆困ったときの「ねね」頼み

主命の達成のしかたがわからないときは、帰室して、ねねと話してみてください。何かヒントを得られるかもしれません。

◆主命が達成できないと

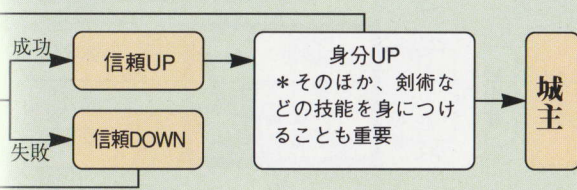
指定の期限を過ぎても主命を果たせないと、大名の怒りをかいます。一度の失敗ならば、大名も猶^{あやう}予期間を与えてくれますが、それでも果たせないと、信頼が下がり、ゲームオーバーになることもあります。達成できる見込みのない主命は、断るほうがよいときもあります（内謁コマンド→P.16）。

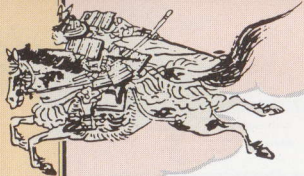
◆献言して主命をもらう

身分が目付以上になったら、翌月の評定までに時間が余ったり、主命がないときには、献言（内謁コマンド→P.16）で仕事を要求してみましょう。

◆大名への付け届け

献上（内謁コマンド→P.16）を行うと、大名の信頼が得られることがあります。効果は、アイテムの値段・価値、大名の嗜好によります。





◆能力を磨く

主命を達成すると、大名の信頼が得られるほか、行動に応じて能力値が変化します。さまざまな主命を果たし、能力をトータルに高めてください。

◆技能を身につける

弁舌などの技能を身につけることも大切です。茶人や自国の武将に師事したり、馬屋や鉄砲鍛冶屋で下働きをしてみましょう。プレイヤーの野心が高く、その技能を得意とする相手に師事すると、上がりやすくなります。

◆戦術経験を積む

個人戦を行ったり（師事は除く）、合戦に参加すると戦術経験が積まれます。個人戦で相手に倒されたり、合戦で討ち死にするとゲームオーバーです。

■大名をめざして■

この段階では、大名から届けられる命令書にしたがって、他国の城を攻略し、大名になることをめざします。

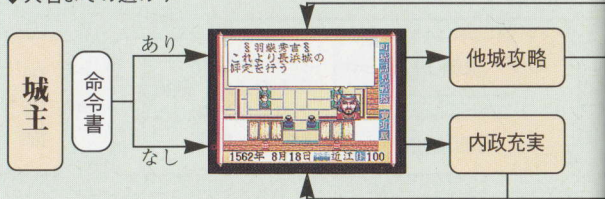
◆命令書とは

城主は、定例の評定に参加しない代わりに、大名から命令書が届けられます。城攻め・調略などの手段を駆使し、数多くの城を陥落していきます。

◆評定を開く

城主は自分で評定を開き、武将に命令を与えねばなりません。配下の武将は仕事を行い、終わると結果を報告します。城主は成果に応じて褒美を与えたり、昇格させます。

◆大名までの道のり



◆人材の確保

城主就任時に、直属の家臣を与えられますが、主命を首尾よく達成するためには、優秀な人材を数多く確保することが大切です。浪人を登用したり、他国の武将を調略して配下に登用します。高めておいた技能が役に立つでしょう。

◆他国の城の攻略

城攻めの時期が到来したら、評定で情報収集を下知します。報告された城の情報を比較検討した上で、攻略先を決定します。その後、評定で軍議を開いて城攻めを行います。城主自身が総大将として参戦することも、配下武将に任せすることもできます。他国の城を攻略する手段には、城攻めのほかに、敵城主を調略して城ごと引き抜く方法（評定コマンド→P.19）もあります。成功すれば、戦わずにその城が自国のものになります。

■関白位を得るまで■

この段階では、国の方針はすべて自分で立て、支配力の拡大と官位の取得をめざします。最終目標は、全国の城をほぼ支配下に収めて、最高の官位である関白の地位を得ることです。

